ÉCRITURES HYPERMÉDIATIQUES :
REMARQUES SUR DEUX CD-ROM D'AUTEURS

Jean Clément
Université de Paris 8
jclement@magic.fr

Texte publié dans les *Cahiers du français contemporain*
"Multimédia: les mutations du texte", ENS Éditions, n° 6 Mai 2000

Résumé

L'avènement du livre numérique fait apparaître de nouvelles formes d'écriture. Dans le domaine de la fiction, en particulier, on assiste à la naissance d'un nouveau genre à la croisée des jeux vidéos, de l'hypertexte et de la littérature expérimentale. À travers deux exemples, ce sont quelques-unes des caractéristiques du genre qui sont étudiées ici : refondation du pacte de lecture, dissémination des énoncés, nouvelles modalités narratives, déconstruction du récit, interactivité.

INTRODUCTION

Nous sommes entrés depuis quelques années dans une période de mutation des supports de l'écrit. Après une belle carrière de plusieurs siècles, le livre traditionnel est désormais concurrencé par ce que l'on appelle, faute de néologisme adéquat, le livre numérique. Ce changement de support n'est pas sans conséquence sur les contenus : sur Internet ou sur CD-Rom, se développent de nouvelles formes d'écriture. L'étude qui suit propose des éléments de réflexion sur un genre récemment apparu[1] qui est le produit de cette métamorphose : la fiction interactive ou hyperfiction. Né aux Etats-Unis dans les années 80, de la rencontre entre jeux d'aventures, littérature expérimentale et techniques hypertextuelles, ce genre s'est rapidement diversifié. D'abord purement textuel, il s'est emparé assez tôt des possibilités du multimédia, mêlant images, textes et sons, puisant son inspiration dans la bande dessinée et le cinéma.
J'ai choisi de l'aborder ici à travers deux CD-Roms d'auteurs parus en 1997 : *20% d'amour en plus*[2] de François Coulon et Fabrice Le Minier et *Sale Temps*[3] de Franck Dufour, Jacky Chiffot et Gilles Armanetti. Le premier, qualifié de « roman » par son auteur, évoque les aventures de Léo, jeune célibataire en quête d'une nouvelle existence. Il est constitué d'un ensemble de scènes illustrées et parfois sonorisées dans lesquelles le lecteur se déplace au gré de ses humeurs en faisant surgir textes et illustrations, traçant un parcours de vie qui aboutira à l'une des 80 fins possibles. Dans le second, annoncé comme « drame interactif », c'est une version moderne du mythe de Faust qui est proposée au lecteur. Jan vient d'être assassiné, un Méphisto moderne lui redonne douze heures pour revivre sa dernière journée et échapper peut-être à son destin. Sur fond de citations de Goethe et d'extraits de l'opéra de Berlioz, c'est un drame en noir et blanc, un roman-photo onirique et tragique.

---

1 "L'hypertexte de fiction, naissance d'un nouveau genre?" in VUILLEMIN (Alain) & LENOBLE (Michel) (sous la direction de), *Littérature et informatique: la littérature générée par ordinateur*, Artois Presses Université, 1995.

2 François Coulon, *20 % d'amour en plus*, illustrations de Fabrice Le Minier, Kaona Interactive, 1997.

3 Gilles Armanetti, Jacky Chiffot, Franck Dufour, *Sale Temps*, Microfolie's Editions,1997.

Plutôt que d'analyser pour elle même chacune de ces deux œuvres, je les considérerai ici comme des instances d'un nouveau genre.

UN NOUVEAU PACTE GÉNÉRIQUE

Les termes de « roman » ou de « drame » utilisés par les auteurs pour définir leurs œuvres sont trompeurs. Cette référence à des genres connus et reconnus sert, on le suppose, à garantir au lecteur le sérieux de l'entreprise et à se distinguer des auteurs de genres moins nobles, comme le jeu vidéo par exemple, avec lesquels ils ne sauraient être confondus. La nouveauté du genre, son caractère émergent nécessite pourtant de refonder le pacte de lecture sur de nouvelles bases, de définir de nouvelles règles, de nouvelles conventions, de nouveaux modes d'appropriation de l'œuvre. C'est à quoi s'emploient abondamment les auteurs en multipliant les recommandations et les remarques sur les modes d'emploi de l'œuvre, les conditions idéales de sa réception et les rôles respectifs de l'auteur, du lecteur et du personnage.

Modes d'emploi

L'appellation impropre de « livre numérique » ne doit pas faire illusion. Le support du CD-Rom rend caduque notre ancienne culture du livre. Ici, plus de couverture, plus de pages, plus de table des matières, plus de notes de bas de page, etc. Avec l'hypermédia, c'est tout le dispositif familier de la lecture qui disparaît. Le nouvel artefact suppose des modes d'emploi. Sous forme de fichier informatique ou de livret d'accompagnement, le lecteur apprend donc à configurer sa machine, à installer le logiciel, à actionner les dispositifs de chargement, de sauvegarde, de retour en arrière, de réglage du son, de la couleur et de la vitesse. Il apprend aussi à utiliser un tableau de bord et se familiarise avec les commandes. L'auteur prend même soin, dans *20 % d'amour en plus*, d'indiquer à son lecteur que c'est la nuit que son œuvre sera lue dans les meilleures conditions. On songe ici au début du roman de Calvino[4] :

«Tu vas commencer le nouveau roman d'Italo Calvino, *Si par une nuit d'hiver un voyageur* . Détends-toi, concentre-toi. Écarte de toi toute autre pensée. Laisse le monde qui t'entoure s'estomper dans le vague. La porte, il vaut mieux la fermer ; de l'autre côté, la télévision est toujours allumée. Dis-le tout de suite aux autres : "Non, je ne veux pas regarder la télévision!" Parle plus fort s'ils ne t'entendent pas : "Je lis ! Je ne veux pas être dérangé."

Comme le romancier italien, les auteurs éprouvent le besoin d'établir eux-mêmes les conditions d'énonciation de l'œuvre, faute de pouvoir s'en remettre à un pacte générique établi.
Au-delà du dispositif, ce sont parfois les codes typographiques qui doivent être précisés. François Coulon, par exemple, prend soin de préciser que : « Seules les phrases explicitement présentées comme des dialogues ou des paroles sont supposées avoir été, dans le récit, prononcées à voix haute […] Seules les phrases affichées en rouge ou en bleu sont prononcées par d'autres personnages que Léo qui « parle » toujours en caractères noirs ou blancs. ».

Programmes de lecture

Si le mode d'emploi définit les conditions matérielles de la réception de l'œuvre, ce sont les règles de lecture qui en assurent le bon déroulement. L'hyperfiction ne se lit pas linéairement comme un roman, elle suppose que l'activité matérielle (et non pas seulement intellectuelle) du lecteur détermine ce qui lui est donné à lire. Il en résulte pour l'auteur la nécessité de guider son lecteur et de prévenir ses embarras, comme le fait François Coulon :

---

[4] Italo Calvino, *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Seuil, 1981.

« Pour des raisons de cohérence, il arrive que certaines actions ne puissent être accomplies qu'une seule fois, même si on revient de nouveau sur la même image ; d'autres restent impossibles ou donnent un résultat différent si une condition particulière n'a pas été remplie auparavant. Afin de ne pas rendre la navigation trop difficile, ces « branchements conditionnels » sont toutefois peu nombreux. ». La navigation, en effet, constitue la principale difficulté de la lecture de l'hyperfiction. Pour éviter les découragements, l'auteur doit préciser l'enjeu du parcours hasardeux que s'apprête à en faire le lecteur. À la fin du générique de début de *Sale Temps*, un panneau l'affiche clairement :
« Vendredi 13 septembre 1996, 21 heures, Jan a été tué au pied de l'immeuble de Blocksberg… Rendu à la vie par une voix mystérieuse, il dispose de 12 heures pour tenter d'éviter la mort. Comment utiliser ce temps ? Vers qui se tourner ? Comment échapper au destin qui semble inscrit depuis si longtemps ? Que faire des traces d'un passé qui le condamne ? Comment assembler les éléments de sa mémoire sans reconstituer le drame que fut sa vie ? »
Le lecteur sait ainsi ce qui l'attend, il ne se laissera pas dérouter par les méandres de la fiction. Et pour celui qui aurait échoué à remplir le programme de lecture ainsi proposé, l'auteur a réservé un fichier particulier, à consulter en cas de difficulté, qui donne la « solution » au lecteur inattentif.

Les enjeux de la narration

Au-delà des modes d'emplois et des règles du jeu, le nouveau pacte générique refonde les relations entre auteur, lecteur, narrateur, narrataire et personnage. Dans la fiction interactive, en effet, le dispositif tend à placer le lecteur en position centrale. Puisque le déroulement de la fiction dépend en partie de lui, il partage avec l'auteur, au moins symboliquement, le pouvoir d'engendrer ce qu'il lit. De lui dépend donc que le personnage soit écrivain ou vendeur, heureux ou malheureux, mort ou ressuscité. Comme le précise François Coulon : « Chacune de vos décisions aurait pu être la sienne, chacune de ses interrogations auraient pu être la vôtre.» Naturellement on pourra toujours contester ce rôle du lecteur et arguer que quel que soit le cheminement suivi, celui-ci était prévu par l'auteur. Il n'empêche, il y a bien une forme de délégation de pouvoir au lecteur qui va au-delà de la simple coopération lectorielle invoquée par Umberto Eco[5]. Associé à l'auteur, le lecteur l'est aussi au personnage, comme le suggère François Coulon. Le modèle des livres dont-vous-êtes-le-héros, héritier des jeux d'aventures reste ici très prégnant. La fiction fonctionne souvent avec un personnage principal auquel le lecteur est invité à s'identifier. Il en résulte au plan de l'énoncé une confusion possible entre lecteur-personnage et narrataire. Quand dans *Sale Temps*, une voix *off* sortie d'outre-tombe apostrophe le héros, le lecteur ne peut s'empêcher de l'entendre pour lui : « Écoute, tu ne peux pas partir comme ça. Je te redonne ces douze dernières heures pour que tu réussisses enfin. »
Dans *20 % d'amour en plus*, enfin, se produit la confusion entre auteur, narrateur et personnage. Le récit à la première personne pourrait être celui de la vie de l'auteur. Il y a dans les incises de nombreux éléments autobiographiques dont l'humour corrige le caractère narcissique et parfois complaisant. Mais l'intimité de l'auteur se dérobe par la multiplication même des choix de parcours. « Je est un autre » disait Rimbaud. Le récit autobiographique interactif pourrait illustrer cette formule. *20 % d'amour en plus*, c'est aussi 20 % de vie en plus, et le plaisir de s'en remettre à son personnage dans les choix que la vie n'offre pas.

LA DISSÉMINATION DES ÉNONCÉS

La nécessité de fonder le pacte générique entraîne, on l'a vu, une prise en compte de la situation d'énonciation à l'intérieur de la fiction. Il en résulte une dissémination des énoncés qu'accroît encore le caractère dynamique et hétérogène du support numérique multimédia. Cette dissémination peut s'observer dans trois directions : celle du texte lui-même, celle qui est produite par la conjonction des différents médias et enfin celle qui résulte de l'interactivité.

---

[5] Umberto Eco, *Lector in fabula*, Grasset, 1985.

Les lieux du texte

Ce qui frappe dans les deux œuvres examinées, c'est à quel point le texte a cessé d'être l'unique support du récit. Ce n'est plus lui seul qui fait avancer l'histoire, ce n'est plus lui qui la raconte, ce n'est plus lui qui donne à voir ou à entendre les personnages, les décors, les atmosphères. Comme au cinéma ou dans la bande dessinée, le texte se décharge de la plupart de ses fonctions narratives au profit de l'image et du son. Mais il ne disparaît pas pour autant : il change simplement de fonction. Si on laisse de côté les dialogues parlés de *Sale Temps*, on trouve du texte dans toutes sortes de lieux, parfois les plus inattendus.

Le texte est d'abord présent sous la forme du paratexte et du péritexte. Celui-ci peut se trouver sur la boîte d'emballage, sur la notice d'utilisation, dans un fichier d'aide. Celui-là s'inscrit dans l'œuvre elle-même, où il joue le rôle d'un commentaire de l'action en cours ou d'une indication sur la marche à suivre. Il est souvent la voix de l'auteur guidant son lecteur dans l'exploration de l'œuvre. Il prend ici la forme d'un sous-titre (dans *Sale Temps*) ou d'un sur-titre (dans *20 % d'amour en plus*). Sur ce bandeau qui assure la continuité des pages peuvent également se trouver des didascalies, un récit à la première personne, des dialogues ou des citations. Ces dernières sont particulièrement nombreuses dans *Sale Temps* où elles constituent une partie de l'intertexte goethéen du drame. L'intertexte, ce sont aussi les extraits d'ouvrages réels (dans *Sale Temps*) ou imaginaires (dans *20 % d'amour en plus*), les coupures de presse, les passages du drame de Goethe, les pages d'un agenda, une nouvelle non publiée, des notes pour une conférence formant l'avant-texte de la fiction, etc.

Il ressort de cette accumulation, que le texte est omniprésent dans les deux œuvres, mais moins comme support de la narration que comme un jeu d'éléments permettant au lecteur de construire sa propre histoire ou de reconstituer un univers romanesque. Tout se passe comme si l'hypertexte déconstruisait le texte en le disséminant au profit d'une collection de fragments hétérogènes, de bribes de sens à interpréter comme des indices.

La conjonction des médias

Dans les deux fictions, nous l'avons vu plus haut, c'est l'image qui constitue le support majeur de la narration. Sous la forme d'un dessin ou d'une photo, elle est toujours affichée en pleine page, représentant le décor et les personnages de la fiction. Dans certaines scènes, elle est accompagnée de paroles dites ou écrites, de musique ou de bruits qui contribuent à leur manière à faire avancer le récit. Le montage des scènes permet, comme au cinéma, de faire chevaucher les différents rythmes de chacun des médias. Mais ici, le lecteur peut intervenir pour changer d'image pendant que la bande son continue, faire parler successivement les personnages ou déclencher des sons sur une même image. Car à la différence de la bande dessinée ou du cinéma, l'écran est dynamique, divisé en zones cliquables, en fenêtres d'affichage fixes ou « jaillissantes » (déclenchées par le lecteur). Cette polyphonie orchestrée par l'interacteur engendre une pluralité de voix narratives. C'est ainsi que dans *Sale Temps*, nous entendons selon les cas la voix d'un narrateur omniscient (Blocksberg-Mephisto), celle du personnage qui se parle à lui-même, des extraits de l'opéra de Berlioz, un chœur de voix murmurées qui commentent l'action, des messages laissés sur un répondeur, etc. De la même manière, les lames d'un jeu de tarot, le contenu d'une mallette, des photos anciennes, le contenu du disque dur d'un ordinateur, celui d'un tiroir de table de nuit, constituent autant d'éléments d'information à l'aide desquels le lecteur peut reconstituer le drame ou diriger l'histoire.

L'interactivité comme média

Il est encore un média qui singularise l'hyperfiction et sans lequel on ne saurait la qualifier d'interactive, c'est le système hypertextuel lui-même, le dispositif informatique qui autorise ou empêche les passages d'un écran à l'autre, qui donne la main à l'interacteur pour décider d'un choix, qui déclenche un son ou une animation sur un clic de souris. La fonction d'auteur de fiction interactive nécessite la maîtrise de l'outil informatique et il n'est pas étonnant que nos auteurs soient aussi informaticiens. François Coulon fait ainsi dire à son personnage, non sans humour : « Les progrès

de l’informatique m’aident beaucoup : ils ont totalement levé les contraintes qui pesaient sur la créativité des gens sans talents. ».

En tant que dispositif informatique, l’hypermédia peut être considéré comme un ensemble de nœuds (textes, images, sons) reliés entre eux par des liens activables. Du point de vue de l’hyperfiction, ce dispositif est essentiel. Sur l’écran, les liens peuvent être « ancrés » de façon visible ou cachée. Leur ancrage est visible quand, par exemple, le curseur change de forme en le survolant ; il est invisible quand rien n’indique où cliquer. Cette seule différence implique des régimes narratifs différents. Dans *Sale Temps*, le manque de visibilité des ancrages contribue à créer une atmosphère de mystère et d’enquête tandis que dans *20 % d’amour en plus*, le curseur, par ses changements de forme rend les choix proposés plus explicites (point d’interrogation pour satisfaire une curiosité, loupe pour zoomer sur une partie de l’image, etc.). Il existe ainsi une véritable sémantique des liens dont la forme du curseur n’est qu’un aspect. Ainsi, dans *Sale Temps*, la technique dite du roll-over permet de déclencher au passage de la souris des informations sur la nature du lien proposé qui peuvent prendre la forme d’un bouton d’ascenseur qui s’enfonce, d’une voix off qui se fait entendre, d’un visage qui apparaît dans les arbres, d’une vue panoramique qui se déploie, etc. Par ailleurs, en dehors de leur sémantique, les liens peuvent être analysés selon leurs fonctions. Sans les citer toutes, on peut mentionner les liens zoom, les liens de retour en arrière, les liens multiples (déclenchant plusieurs actions simultanées), les liens conditionnels qui ne s’exécutent que si une condition préalable a été remplie par l’interacteur, etc.

Ce sont ces liens qui caractérisent l’hyperfiction, ce sont eux qui déterminent la construction du récit, eux qui permettent au lecteur d’être interacteur et co-énonciateur de la fiction en construction.

LA DÉCONSTRUCTION DU RÉCIT

Figures du récit

Selon les règles définies par Aristote dans sa *Poétique*, un bon récit doit avoir un début, un milieu et une fin. Ces principes qui semblent évidents sont pourtant remis en cause dans l’hyperfiction de façon plus ou moins radicale. La structure en réseau de l’hypertexte s’oppose en effet à la structure linéaire du récit classique. En ce qui concerne le début, nos auteurs ont fait des choix différents. *Sale Temps* commence par un long générique linéaire qui se termine sur la mort de Jan, véritable début de l’hypertexte. Dans *20 % d’amour en plus*, au contraire, la fiction s’ouvre sur un début aléatoire parmi trois possibles. Ce serait une façon élégante de contrevenir aux principes d’Aristote si les trois parcours n’aboutissaient à la même scène, celle du réveil de Léo qui marque le commencement de l’histoire proprement dite. Le problème de la clôture, par contre, donne lieu à des solutions plus intéressantes. Dans *20 % d’amour en plus*, l’auteur annonce quatre-vingts « fins » différentes, tandis que *Sale temps* offre seulement trois issues possibles au personnage. Cependant, ces libertés prises avec l’incipit et la clôture sont bien timides par rapport aux audaces de certaines fictions américaines plus radicales dans lesquelles il n’y a véritablement ni début ni fin. Le choix de nos auteurs témoigne sans doute de leur attachement à la linéarité des récits, qui se trouve seulement multipliée par le jeu de l’hypertexte. Dans les deux cas, le lecteur à affaire à des récits arborescents multilinéaires.

Ces limites étant posées, nous pouvons nous intéresser aux deux figures majeures auxquelles se ramènent toute l’interactivité de l’hyperfiction : la bifurcation et l’incise. La bifurcation correspond à un embranchement au niveau du récit. Dans nos deux hyperfictions, ce choix est offert au lecteur à chaque étape et parfois à chaque page-écran. Il s’agit en général d’un choix binaire entre deux suites possibles, rarement d’un choix ternaire. Ce choix est le plus souvent motivé par l’image ou par un texte. Dans *20 % d’amour en plus*, il y a toujours un texte pour annoncer les différentes suites offertes. Quant à l’incise, elle est comme une digression qui n’est pas indispensable au récit, mais qui contribue à en construire l’arrière-plan. Elle n’entraîne pas le lecteur, comme le fait la bifurcation, dans une voie nouvelle, elle ne fait pas toujours changer de page-écran, elle prend souvent la forme d’une fenêtre jaillissante qui se referme après lecture pour revenir au récit principal. Chaque page-écran peut en comporter jusqu’à une demi-douzaine. La fonction de l’incise est très différente selon les œuvres. Dans *20 % d’amour en plus*, elle joue le rôle de commentaire psychologique, donne de la consistance au personnage en dévoilant ses lectures, ses disques favoris, ses réflexions intimes.

Dans la mesure où il faut cliquer sur des objets pour déclencher l'incise, elle tend à placer le lecteur en situation de voyeur, plus que dans un roman classique où l'auteur se livre sans avoir à solliciter ce mouvement de curiosité. Dans *Sale Temps,* les incises peuvent aussi jouer ce rôle de dévoilement des pensées secrètes du personnage , mais elles font, par ailleurs, partie de l'enquête qui ne peut progresser que grâce aux indices qu'elles révèlent.

Le temps et l'espace

La non-linéarité du récit pose à l'hypertexte de fiction le problème de l'ordre temporel en remettant en cause la distinction classique entre le temps du récit et celui de l'histoire. Dans le roman traditionnel , il est rare que ces deux temps coïncident, une bonne partie des manœuvres narratives du romancier reposant sur leur savant décalage. En laissant au lecteur le choix de l'ordre des séquences, l'hypertexte perturbe non seulement le temps du récit, mais celui de l'histoire elle-même. La question se pose de manière particulièrement cruciale dans *Sale Temps* puisque l'histoire est censée se dérouler sur une durée de douze heures. Pour que l'ordre de l'histoire ne soit pas perturbé par la navigation, les auteurs ont utilisé deux techniques. La première consiste à rappeler, aussi souvent que nécessaire, à quelle heure correspond la page-écran que le lecteur est en train de lire. Ces repères peuvent prendre la forme d'une indication en bas de page, de la présence d'une horloge dans le paysage ou encore de rendez-vous notés sur un agenda. La deuxième technique utilise les liens conditionnels. Si Jan se rend en avance à son rendez-vous avec Marguerite au Jardin des plantes, il ne la trouvera pas. Revenant sur les mêmes lieux après un détour, il la découvrira attablée à la terrasse d'une buvette. Mais la grande force *de Sale Temps*, c'est d'être une méditation sur les rapports entre le temps chronologique et celui de la mémoire. Tandis que d'un côté, les douze heures qui lui sont redonnées se déroulent de manière inéluctable (ce caractère étant renforcé pour le lecteur par l'impossibilité technique de revenir en arrière), le temps de la mémoire est un temps fragmenté, soumis aux aléas du souvenir. « Le temps pour moi a cessé d'exister, dit Jan, il ne s'agit que d'instants face au temps. »
Cette réflexion sur le temps est présente sous une autre forme dans *20 % d'amour en plus*. Ici, l'angoisse du temps qui passe a disparu. Le lecteur qui a fait un mauvais choix peut toujours remonter à l'embranchement précédent pour repartir dans une autre direction. La journée commence par le réveil de Léo, mais chaque fin de parcours offre la possibilité d'y revenir et c'est alors une nouvelle journée qui commence. Comme dans la nouvelle d'Alan Lightman[6], où « le temps possède trois dimensions comme l'espace » et « recèle une infinité de mondes », tous les devenirs sont possibles.

Récit, drame, jeu

Le passage du temps à l'espace dans la fiction hypertextuelle est une des caractéristiques du genre. Ici le lecteur ne déroule pas une histoire, il parcourt un espace. Cette dimension spatiale est renforcée par l'omniprésence des décors et leur fonction de support de l'interactivité. Chaque élément du paysage, chaque partie d'un appartement, chaque objet est donné non seulement à voir, mais à explorer ou à manipuler. Dans cette lecture-parcours , le rôle des portes est essentiel . Ouvrir une porte (à condition d'avoir la bonne clé) c'est s'ouvrir un cheminement nouveau, aller à la rencontre de l'inconnu, faire un choix qui engage la suite de l'histoire. De ce cheminement aléatoire, le labyrinthe est un autre symbole attendu. Dans *Sale temps,* c'est celui du belvédère du Jardin des plantes que le lecteur doit parcourir à la recherche de Marguerite. Les rues de la ville, les allées d'un jardin, les étages d'un immeuble sont encore quelques-unes des figures de l'errance du lecteur dans l'espace de la fiction. De ce point de vue, il ne manque que la technique 3D des jeux vidéo pour restituer la troisième dimension qui fait encore défaut ici.
Sans aller aussi loin dans la représentation de l'espace, nos deux fictions ne sont pourtant pas très éloignées de l'univers des jeux auquel elles peuvent être rattachées par quelques-unes de leurs caractéristiques . Le passage de la

---

[6] Alan Lightman, *Quand Einstein rêvait,* Robert Laffont, 1992.

narration à l'exploration, la construction de l'histoire à travers les déplacements des personnages, la présence du lecteur dans le récit à travers un personnage-avatar sont quelques-uns des procédés qui relèvent autant du jeu vidéo que de l'hyperfiction. Dans *Sale Temps*, il s'agit d'un jeu dramatique. La fiction débute par la fin de l'histoire : le héros vient de mourir. Le jeu consistera à le sauver d'une deuxième mort, à lutter contre le sort et à prendre sa destinée en main : « Il me suffirait d'assembler mes souvenirs pour tout reconstruire, tout refaire. Tout est ici. » dit Jan. Le lecteur a tous les éléments, toutes les cartes en main (celles du tarot en l'occurrence) pour y parvenir. Tous les indices sont dans la mallette du personnage. Et si le lecteur ne parvient pas à gagner la partie qui se joue contre la mort, il pourra toujours rejouer ou consulter la solution donnée par l'auteur dans un fichier d'aide.

La dimension ludique est également présente dans *20 % d'amour en plus* dont l'enjeu pourrait être : comment échapper à une vie morne et médiocre, comment réussir à séduire Warda, « la championne du monde des voisines » ? C'est la vie elle-même qui est présentée comme un jeu. Chacun de nos actes, chacune de nos décisions construit une vie dont l'issue nous est inconnue. Faire les bons choix au bon moment, telle est la règle du jeu de la vie auquel nous invite l'auteur. Pour autant, il n'y a pas de fin de partie gagnante ou perdante comme dans *Sale Temps*. « Aucun des différents dénouements n'a vocation à être une fin gagnante ou idéale qui serait l'objet d'une recherche spécifique. » écrit l'auteur. La vie est un jeu léger, semble-t-il dire, n'en faisons pas un drame. Peut-être même n'est-elle qu'un rêve comme le suggère les trois débuts dans lesquels Léo s'incarne aléatoirement en chevalier du Moyen-âge, en champion de basket ou en astronaute d'un lointain futur.

CONCLUSION

L'hyperfiction est un genre encore jeune qui cherche ses repères. Chaque auteur doit y inventer ses règles du jeu et expliciter les attendus du nouveau pacte de lecture qu'il propose. D'une façon plus impérative que dans les genres établis, il doit s'assurer de la coopération des lecteurs et des conditions de réception de l'œuvre. Pour la première fois dans l'histoire de la communication littéraire, à l'exception de certaines formes de littérature orale ou de certaines situations théâtrales, l'auteur n'est plus le seul producteur de l'énoncé. L'activité du lecteur n'est plus seulement interprétative, elle génère une manipulation matérielle dont dépend l'énoncé lui-même. Le récit, porté par le texte, les images et l'environnement sonore, se trouve placé à l'intersection de ces différents médias. Il n'est plus figé, mais dynamique, orchestré par un programme informatique capable de prendre en compte les réactions du lecteur. De cette dimension interactive, résulte une certaine primauté du spatial sur le temporel et un déplacement du rôle du lecteur vers celui d'interacteur. Ce basculement n'est pas sans conséquence sur la narration qui tend à s'affaiblir au profit du jeu dramatique ou même du jeu tout court. L'hyperfiction sera-t-elle soluble dans le jeu vidéo ou bien trouvera-t-elle sa place comme nouveau genre ? Il est sans doute trop tôt pour le dire, mais les deux œuvres examinées font plus qu'ouvrir la voie à de nouvelles formes discursives. Elles témoignent que le multimédia est désormais un support avec lequel une nouvelle génération de créateurs va pouvoir se mesurer.

Références bibliographiques

AARSETH, E. (1997) : *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*, John Hopkins University Press, Baltimore.

ANIS, J. et LEBRAVE, J.-L. (1993) : *Texte et ordinateur: les mutations du Lire-Écrire*, Actes du colloque interdisciplinaire tenu à l'Université Paris X Nanterre, 6-7 juin 1990, Centre de Recherches Linguistiques, Nanterre.

ANIS, J. (1998) : *Texte et ordinateur, l'écriture réinventée*?, Deboeck université, Bruxelles.

BOLTER, J. (1991) : Writing Space: the Computer, Hypertext, and the History of Writing, Lawrence Erlbaum Associates, Fairlawn, New Jersey.

CLÉMENT, J. (1994) : "Afternoon, a story, du narratif au poétique dans l'œuvre hypertextuelle" in *A:\LITTÉRATUREø* numéro spécial des Cahiers du CIRCAV, Actes du colloque Nord Poésie et Ordinateur, 1994, CIRCAV-GERICO, Roubaix, 1994.

CLÉMENT, J. (1994) : "Fiction interactive et modernité" in *Littérature*, n°96, Larousse, Paris.

CLÉMENT, J. (1995) : "Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle" in *Hypertextes et hypermédias: Réalisations, Outils, Méthodes*, Hermès, Paris.

CLÉMENT, J. (1995) : "L'hypertexte de fiction, naissance d'un nouveau genre?" in VUILLEMIN (Alain) & LENOBLE (Michel) (sous la direction de), *Littérature et informatique: la littérature générée par ordinateur*, Artois Presses Université, Arras.

GAGGI, S. (1997) : *From Text to Hypertext, Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*, University
of Pennsylvania Press, Philadelphie,.

JOYCE, M. (1995) : *Of two minds: Hypertext, Pedagogy, and Poetics*, The University of Michigan Press.

LANDOW, G. (1997) : *Hypertext 2.0, The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technologie*, Johns Hopkins University Press, Baltimore and London.

MURRAY, J. (1997) : *Hamlet on the Holodeck, The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, New-York.